

CHAMPIGNONS

Dossier de direction artistique
Court-métrage d'animation 3D

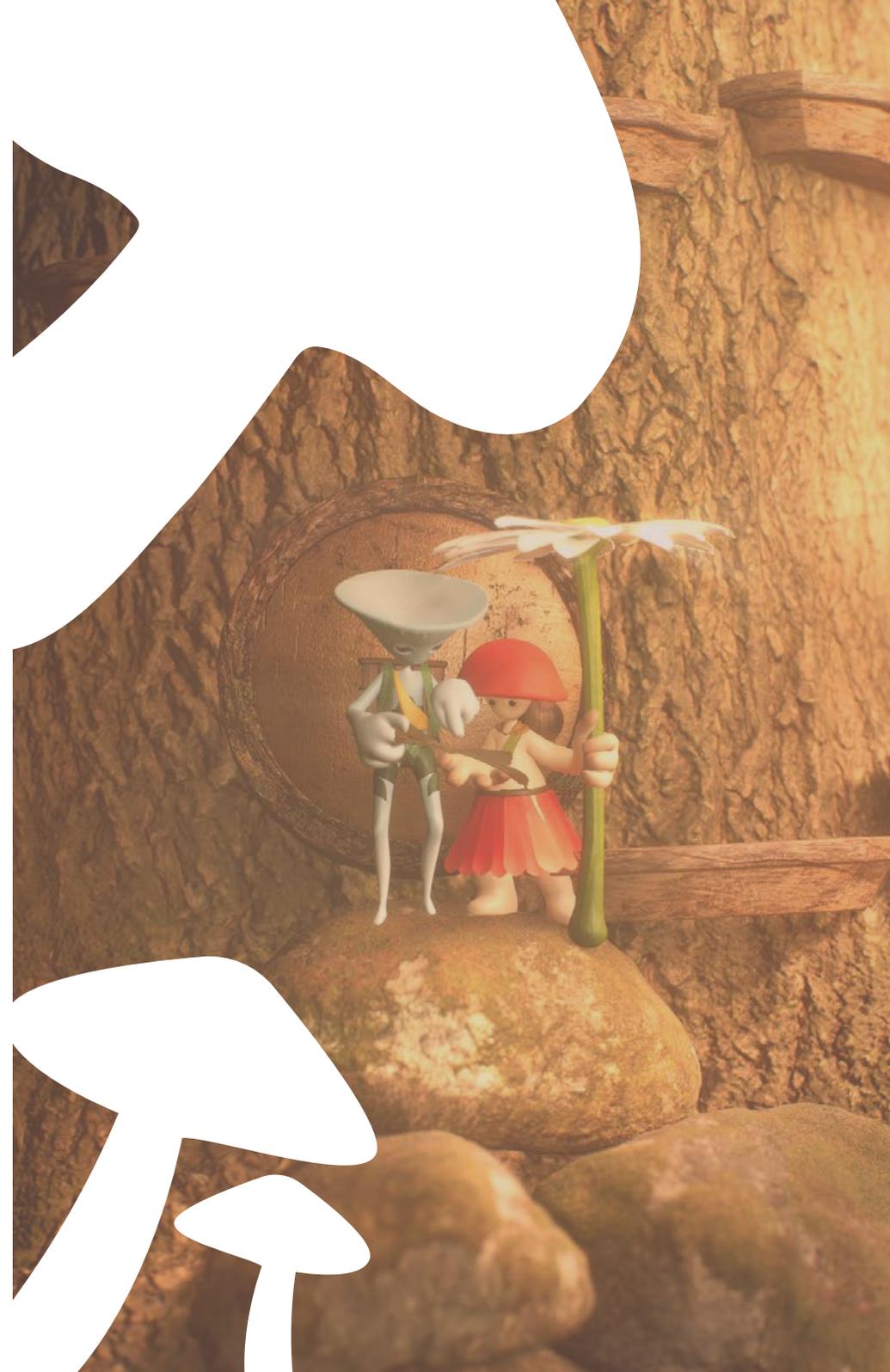
Agathe Vannier
Chloé Debrulle
Shanice Claude
Véia Roussel-Tarbouriech

5A3DTR ICAN

NOTE D'INTENTION

Champitures est avant tout un film merveilleux, qui lie réel et imaginaire grâce aux différentes techniques utilisées. Il narre une amitié bien présente entre deux êtres avec des personnalités très différentes mais qui arrivent pourtant à bien se comprendre et à vivre et travailler ensemble, comme ce fut le cas pour nous. Nous avons toutes mis un peu de nous dans nos personnages, se faisant, nous nous sommes directement attachées à eux et il a été très agréable de travailler avec eux.

Notre ambition au départ fut de développer nos compétences, créer de jolies scènes et surtout repousser nos limites artistiques, explorer des choses qui nous font peur ou que nous voulons découvrir, mais avant tout créer. Créer est ce qui nous anime du plus profond de nos cœurs et c'est ce qui nous a permis de continuer à avancer dans notre projet malgré les nombreux soucis qui ont pu survenir. Nous voulons renforcer nos compétences, s'épanouir et découvrir de nouvelles choses, tout en espérant réussir à vous transmettre notre passion et notre goût de créer.



SOMMAIRE

4	SYNOPSIS
5	PERSONNAGES
16	DÉCORS
28	LUMIÈRE & COULEURS
29	ANIMATION
30	SON & MUSIQUE
31	CRÉDITS
34	CONCLUSION

SYNOPSIS

Deux êtres-champignons se réveillent et se rendent compte que leur réserve de nourriture est vide. Ils décident donc de partir en expédition pour ramener de la nourriture.

Ils partent donc sacs sur le dos et carte en main pour trouver des noisettes. Tandis qu'ils remplissent leur sac de noisettes, un hérisson sort d'un tas de feuilles. Les deux champignons se font poursuivre par le hérisson, attiré par l'odeur qui émane de l'un d'eux. Pour s'en sortir, les deux champignons passent dans un espace exigu entre deux rochers qui mènent sur une grotte. Le hérisson ne peut donc pas les suivre. Contraints d'avancer dans la grotte sombre, les deux champignons découvrent une cascade avec des lucioles. Une des lucioles leur montre le chemin vers la sortie et les deux protagonistes la suivent. Une fois dehors, ils découvrent avec émerveillement une clairière remplie de noisettes et de baies.



PERSONNAGES ORAIN

PEUREUX

ÉTOURDI

NAÏF

Orain est l'un des deux personnages principaux, qui se distingue par son rôle comique essentiel. Il est un personnage humanoïde inspiré d'un champignon et n'a pas de sexe, il est agénre.

Orain est inspiré par l'*Hygrophore noircissant*, un spécimen de champignon fascinant qui, au fil du temps, voit son chapeau s'ouvrir progressivement, accompagné d'un changement de couleur vers le noir. Nous souhaitons exploiter cette caractéristique particulière de l'*Hygrophore noircissant* afin de renforcer son côté peureux et de créer des opportunités visuelles comiques. En effet, lorsqu'il est pris de peur, son chapeau se soulève de manière expressive, révélant ainsi ses émotions. Cependant, nous avons pensé qu'il serait très intéressant que le chapeau ne se lève pas au cours du temps (comme c'est le cas pour l'*Hygrophore noircissant*) mais seulement quand le personnage ressent des émotions fortes, comme la surprise ou encore la peur. Ainsi, cette idée donnerait du caractère à notre personnage et la dimension comique que nous voulions lui ajouter. Nous avons aussi gardé ses couleurs de début de vie pour notre idée du personnage d'Orain.

Avec sa personnalité peureuse, étourdie et naïve, ce protagoniste incarne l'esprit des acolytes comiques traditionnels, on peut citer par exemple

Luigi, dans l'univers de Mario, ou encore leurs prédécesseurs Pat & Mat ou encore . Toutefois, au fil de l'histoire, notre champignon gagne progressivement en courage, faisant ses propres choix, guidant le chemin, alors qu'il ne faisait qu'être suivi par Gorm au départ, même s'il n'en avait pas envie. On peut retrouver cette évolution de caractère dans le personnage de Luigi cité plus tôt, notamment dans le film *Super Mario Bros*, où Luigi va même sauver Mario, alors qu'il était tétanisé par la peur, au départ.



*Hygrophore noircissante (évolution en 12 jours),
Champ Yves*

Luigi's Mansion, Nintendo





Julia Nęczyńska

Ensuite, l'artiste *Feefal* fut une grande inspiration pour nous, grâce à ses caractéristiques de design s'inspirant de divers champignons, créant des champignons humanoïdes tout en conservant les caractéristiques de chaque champignon. L'aspect de fusion entre les jambes et les pieds nous semblait correspondre à l'idée des champignons ainsi que de grosses mains, qui contrasteraient avec l'ensemble de leur corps.

Cependant, nous voulions garder encore plus cet aspect de champignon par rapport à *Feefal*, qui, par exemple, dessine des cheveux ou des oreilles à ses personnages, les rendant encore plus humains.

En plus de l'artiste *Feefal*, nous nous sommes inspirées de l'artiste *Julia Nęczyńska* et plus particulièrement de son œuvre ci-contre, présentant un champignon humanoïde. Il nous a inspiré notamment pour sa direction artistique de texture très réaliste et ses yeux ronds et noirs, que nous avons gardé chez Orain. De plus, sa shape très ronde globalement nous a aidé à créer la forme principale de notre personnage, sur nous avons ensuite modifiée au fil des croquis.



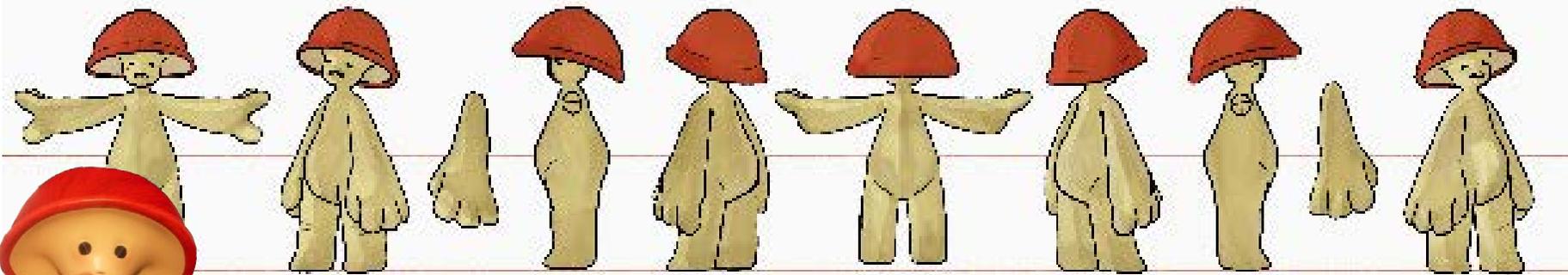
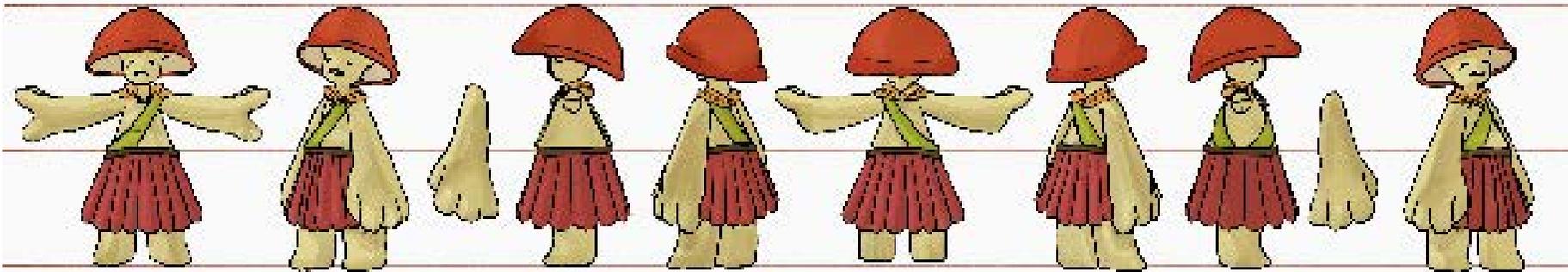
Verdi Gris Agaric, Feefal



Premiers croquis de Orain

Recherches de tenues pour Orain





GORM

COURAGEUX MÉTHODIQUE ESPIÈGLE

Gorm est l'autre personnage principal de notre histoire.

Il est lui aussi un personnage humanoïde inspiré d'un champignon : le *Clitocybe odorant*. Ce champignon se démarque par son attribut olfactif distinctif, dégageant une délicieuse odeur d'anis. Comme pour Orain, nous avons choisi ces champignons pour leurs caractéristiques différentes, qui pourraient jouer à la fois sur leur caractère design ainsi que sur leur rôle dans l'histoire.

La caractéristique spéciale du *Clitocybe odorant* joue donc un rôle clé dans l'histoire, attirant l'attention et l'appétit du hérisson, entraînant ainsi une course poursuite : le hérisson veut absolument goûter à Gorm et son odeur alléchante. Cette odeur viendrait non pas de sa peau mais de son sang, de couleur anis. Il se serait blessé lors de la marche, laissant s'échapper quelques gouttes de sang de son odeur très forte, qui vont parvenir jusqu'à la truffe du hérisson.

De plus, le *Clitocybe odorant* a pour particularité d'être bleus, caractéristique que nous voulions garder pour créer le personnage de Gorm pour ajouter au contraste des deux protagonistes.

Outre sa couleur et son odeur, ce champignon possède un corps plus long et fin que l'*Hygrophore*

noircissant, ce qui va nous permettre d'avoir des personnages très distincts.

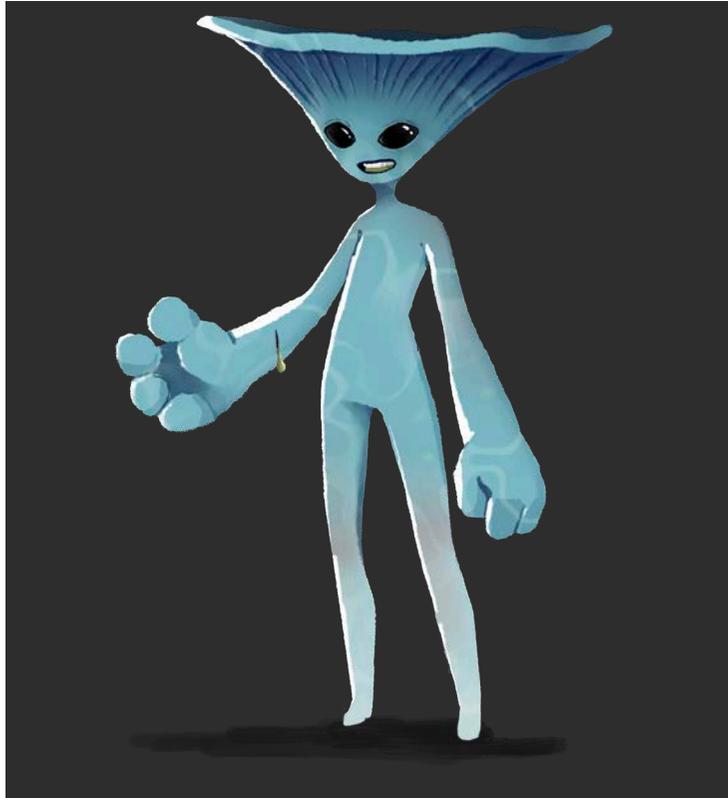
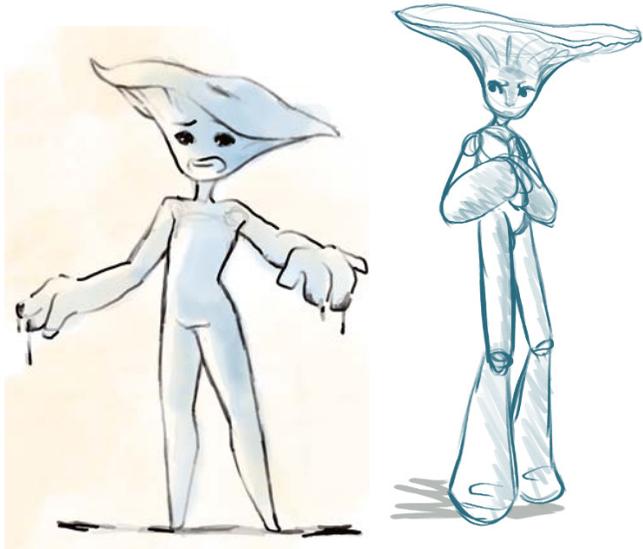
Donc, contrairement à Orain, notre personnage comique, Gorm incarne un protagoniste courageux, méthodique et espiègle. Si notre précédent personnage, Orain, peut être comparé à Luigi, Gorm se rapproche davantage de *Mario*. Il est plus grand, élancé, et possède une certaine autorité naturelle, ce qui en fait le chef naturel du duo. Cependant, malgré sa stature dominante, Gorm demeure un personnage bienveillant et attentionné envers son ami Orain. Leur dynamique est enrichie par cette différence de caractère design et de personnalité, créant une relation équilibrée où Gorm guide et encourage Orain dans ses moments de doute et de peur.

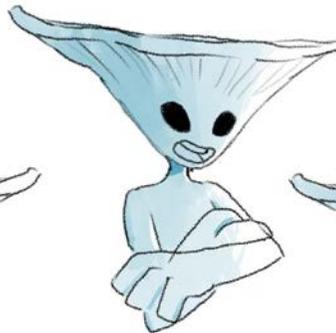
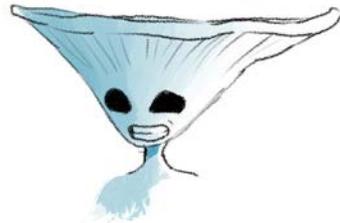
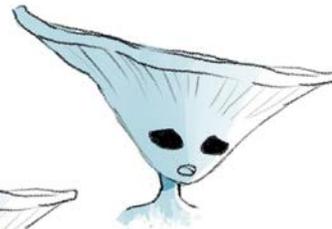
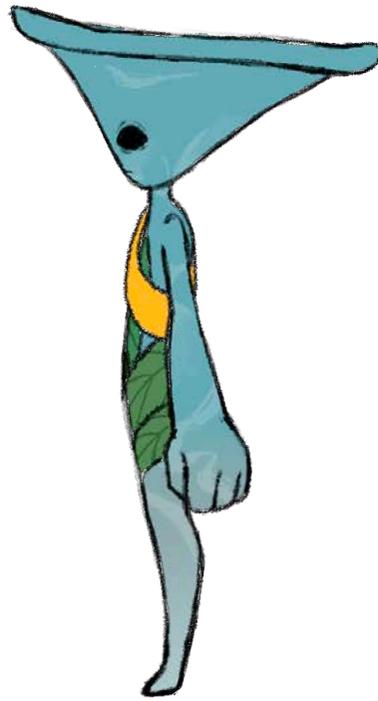


Calvaria, Ana Ambrož



Clitocybe odorant, Ron Pastorino & Giuseppe Mazza







Les concept art et sheets ayant été préalablement faits, il fut plutôt simple de sculpter les personnages avec leurs différentes caractéristiques : Gorm plus grand et plus fin, semblant plus énergique et Orain plus petit et rond, semblant gentil et un peu peureux.

Il a fallut les rendre cartoon lors du sculpt et de la retopologie, de part leur visage, mais avec une texture réaliste, en faisant en sorte que les deux aspects puissent cohabiter harmonieusement.

La partie la plus compliquée fut sans nul doute leur texture : il y a eu beaucoup d'aller-retours entre tous les membres du groupe pour être sûrs que le résultat était ce que nous souhaitions : nous avons dû retravailler notamment plusieurs fois l'émissive de Orain, qui devait faire penser à des tâches de rousseur, voir des constellations, tandis que celles de Gorm ressemblaient presque à du marbre.



HÉRISSON

Le hérisson est l'antagoniste de notre histoire.

En effet, sa présence perturbe la quête de Gorm et Orain, partis chercher de la nourriture dans la forêt pour se nourrir et remplir leurs stocks. Ce petit mammifère, depuis qu'il a vu et senti la présence de Gorm pour la première fois, est constamment attiré par l'odeur enivrante d'anis qui se dégage de Gorm et cette attraction devient un véritable obstacle pour nos protagonistes.

Dès leur rencontre initiale, le hérisson commence à poursuivre Gorm, s'immisçant dans leur périple et les entraînant par hasard jusqu'à l'entrée de la mystérieuse grotte où les deux personnages principaux s'aventurent.

Sur le plan physique, ce hérisson incarne l'apparence typique d'un hérisson l'on retrouve dans nos jardins et forêts européennes. Cependant, malgré son apparence familière, ce hérisson ordinaire devient un élément clé de l'intrigue, ajoutant une dose de tension et de comédie dans les péripéties de nos héros. Son rôle d'antagoniste offre des possibilités narratives passionnantes, alimentant le suspense et les défis auxquels Gorm et Orain devront faire face tout au long de leur aventure.

Le hérisson fut très compliqué à faire, en effet, c'était la première fois que nous testions de faire de la fourrure en dehors de notre logiciel d'ani-

IMPULSIF

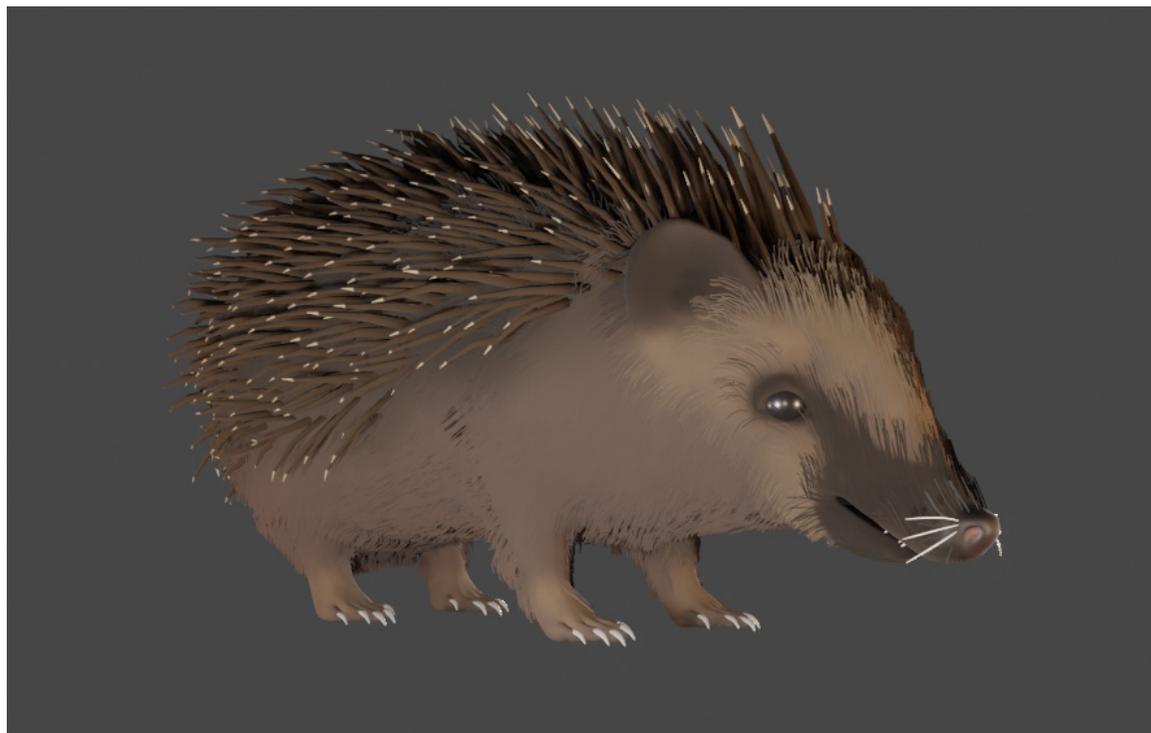
SAUVAGE

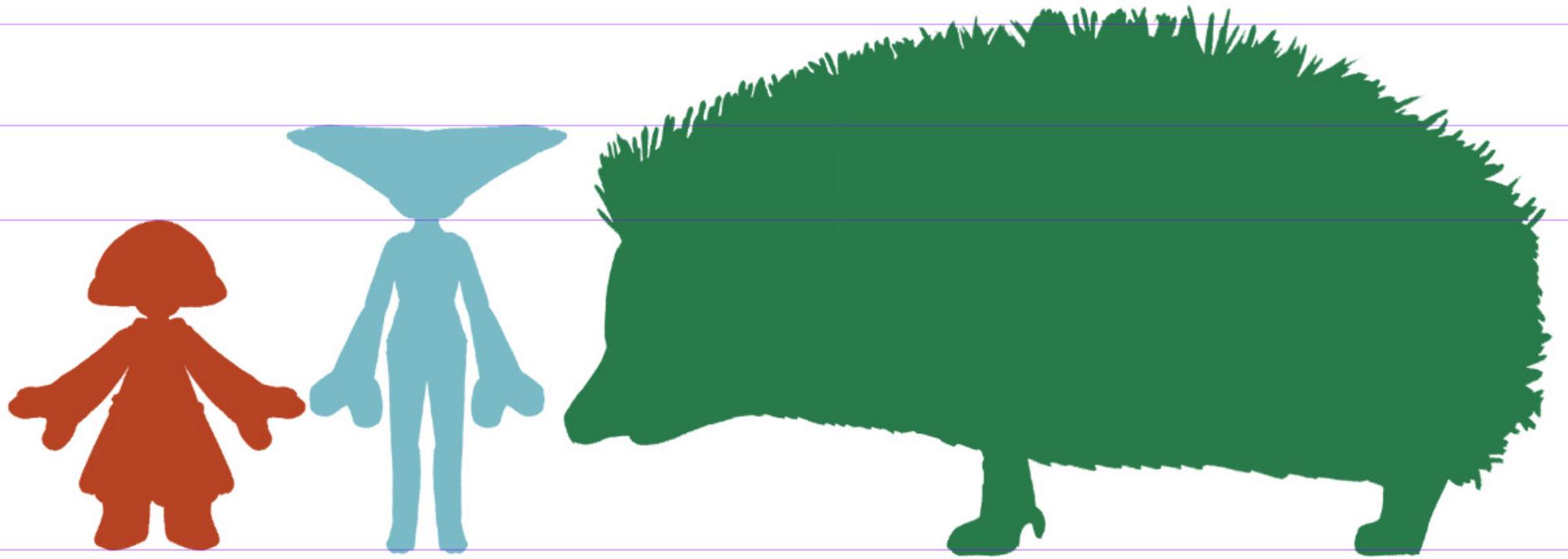
TENACE

mation pour l'importer sur Unreal. Nous avons donc testé en premier lieu d'exporter le système de particules de notre logiciel d'animation, sans grand succès. Nous avons ensuite tester de faire la fourrure directement dans notre logiciel de texture mais ce ne fut pas très concluant non plus. Finalement, nous avons réussi à exporter de système de particules mais n'est pas encore finalisé, le hérisson étant toujours en cours de création.



Eremina Elena





DÉCORS

VILLAGE CHAMBOURG

MIGNON COLORÉ PETIT PITTORESQUE

Le village Chambourg est le village d'où sont originaires nos protagonistes, Orain et Gorm.

Niché au cœur de la forêt, ce village pittoresque se distingue par son utilisation créative des troncs d'arbres pour construire les habitations des villageois, ainsi que d'objets trouvés. L'ensemble du village est parsemé de petites décorations, donnant à Chambourg une ambiance chaleureuse, charmante et incroyablement colorée. Aucune maison ne se ressemble, ce qui confère au village un aspect unique et original.

Cette diversité architecturale attire immédiatement l'œil et captive l'attention de tous ceux qui passent par là. La simple vision de ce village permet aux spectateurs de comprendre que la forêt est peuplée de petites créatures (telles que les champignons humanoïdes) et que leur nombre dépasse largement les deux protagonistes, comme en témoigne le grand nombre d'habitations disséminées dans le paysage. Ce village enchanteur renforce ainsi l'atmosphère féerique de l'histoire.

Pour imaginer le village Chambourg, nous avons d'abord fait nos recherches sur ce qui existait déjà en village d'êtres minuscules ou dans des arbres.

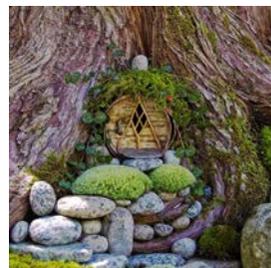
Nos recherches nous ont naturellement mené vers *Mush-Mush & les Champotes*, qui possède la même ambiance que nous recherchons, avec des personnages champignons à taille de champignons, ainsi que des habitations dans des troncs d'arbres, cependant avec un style assez différent de ce que nous souhaitons.

Nous avons ensuite trouvé un magnifique fanart de Zelda, de *Joseph Burgan*, qui représente lui aussi une habitation dans un tronc d'arbre, qui représente plus le style artistique que nous voulons donner à l'ensemble de notre court-métrage. La petite échelle pour monter à l'intérieur de la maison nous a particulièrement inspiré pour créer des maisons les unes au-dessus des autres.

Jardin et maison



Better Homes and Gardens



Mush-Mush & les Champotes, La Cabane Productions



*The Legend of Zelda: Twilight Princess, Nintendo
(fanart de Joseph Burgan)*



Les schtroumpfs et le village perdu, Sony Pictures Animation

Nous nous sommes aussi évidemment inspirés du village des Schtroumpfs dans *Les Schtroumpfs et le village perdu*, qui se trouve lui aussi dans une forêt. Nous souhaitons créer cette même diversité dans des habitations se ressemblant néanmoins, dans un environnement aussi calme et apaisant que celui du film. Nous ne souhaitons cependant pas créer de petite maisons directement sur le sol, comme expliqué plus haut, mais dans des troncs d'arbres par exemple, comme on a pu le retrouver dans les travaux de DAV, et plus précisément, dans sa série de livres *Sous les arbres*. En effet, on peut y retrouver diverses maisons à l'intérieur d'arbres, avec des shapes et des fenêtres différentes en fonction des maisons, des entrées aussi toutes différentes, qui permet une diversité dans un type de maison similaire.



Sous les arbres, DAV



Concept art du village Chambourg



Rendu final du village Chambourg

MAISON

ARTISANALE BOISÉE PETITE SURFACE

La maison que partagent Gorm et Orain est un espace de vie modeste, adapté à leur taille.

Entièrement construite à la main, elle est composée de matériaux naturels tels que du bois et des feuilles, donnant une ambiance naturelle et authentique. Située à l'intérieur d'un tronc d'arbre, la maisonnette est entièrement décorée avec notamment des meubles artisanaux qui ont été inspirés de l'art nouveau et des meubles en bois art nouveau en général, qui utilisaient beaucoup les courbes. Le style de la maison est résolument cottagecore et champêtre, avec des éléments rustiques qui ajoutent une atmosphère chaleureuse et accueillante. À travers chaque détail, on ressent l'amour et l'attention portés à leur foyer, créant un véritable cocon où nos personnages peuvent se ressourcer.

Pour l'intérieur des maisons du village de Chambourg, nous nous sommes notamment inspiré du style des maisons de hobbits, avec des entrées et des fenêtres rondes, avec beaucoup de courbes, qui mettrait l'accent sur l'artisanat et le goût du décor du peuple des champignons, comme dans l'oeuvre de *Mario V.*, lead artist 3D, où on peut remarquer une attention toute particulière aux détails des pièces et des décors, comme les gravures au-dessus des portes.

Les maisons du village Chambourg sont faites en grande partie de choses diverses et variées venues de la forêt, il est donc important pour nous d'y ajouter un aspect très naturel, qui donnerait presque l'impression que la nature prend le dessus sur la maison, c'est pourquoi l'oeuvre de *aleksundoor_art* nous intéresse par la manière qu'il a utilisé de rajouter de la vie dans sa pièce grâce aux plantes et mousse au niveau du plafond, et de sa fenêtre inondant la pièce de lumière naturelle.

Enfin, l'aspect très rustique de la photographie de *benmyhre* nous attire beaucoup, avec le fait que l'échelle semble faite de branches qui n'ont pas été prises pour être parfaitement droites, mais courbées, ainsi que l'aspect réconfortant général de la pièce, malgré le peu de lumière et de saturation de l'image, le fait d'avoir un coin «secret» sous le lit rajoutant cet aspect de vivant que nous recherchons.



Mario V.



@aleksundoor_art

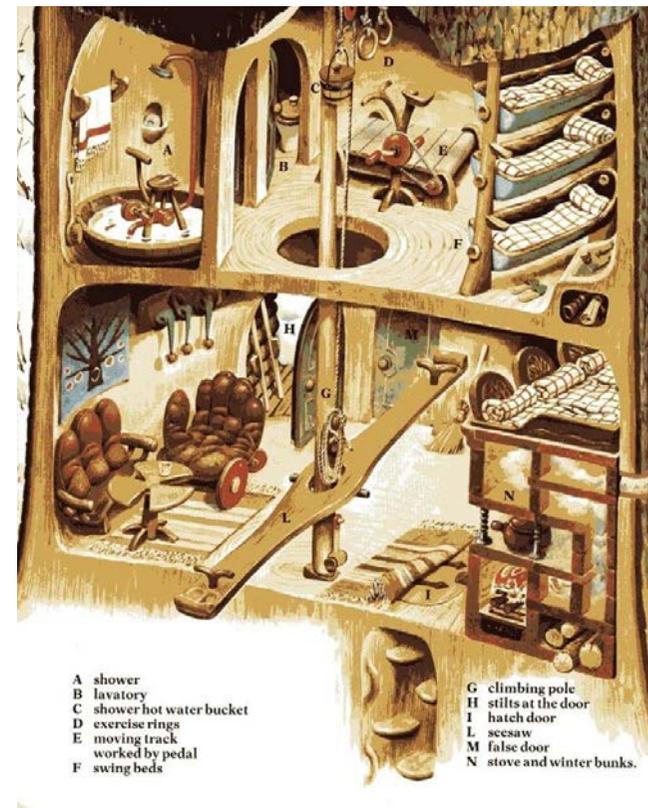


@benmyhre

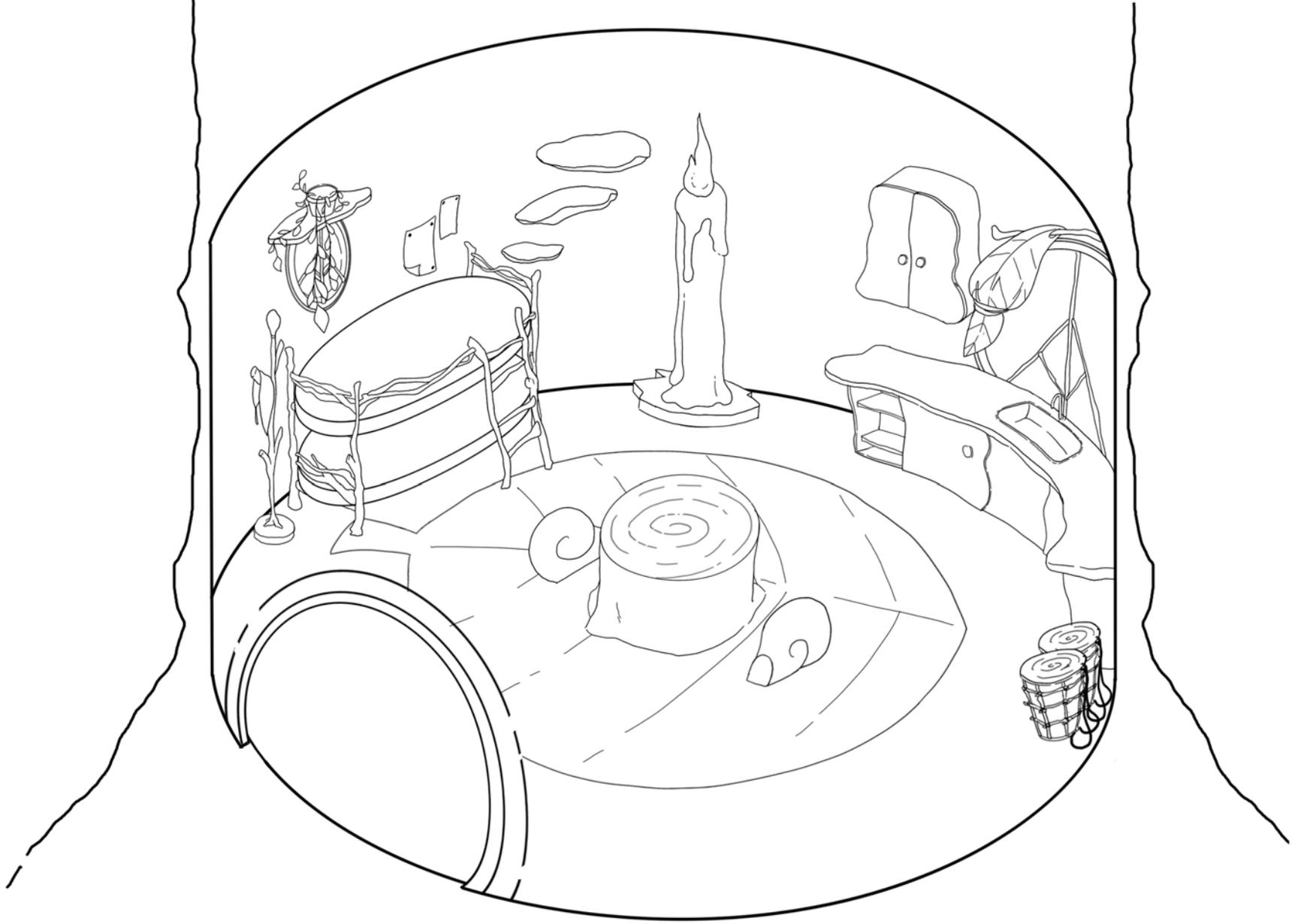
Une autre référence nous a aidé dans la réalisation finale de l'intérieur de la maison de nos personnages. En effet, l'illustration du livre *Woodland Folk* de Tony Wolf représente l'intérieur d'une maison à l'intérieur d'un tronc, sur deux étages. L'intérieur de leur maison est circulaire, comme ce que nous voulons créer pour l'habitation de nos deux champignons. Nous voulons cependant rester sur un seul étage. Mais la référence présente d'autres aspects intéressants que nous voulons intégrer à notre concept comme les meubles faits mains avec du bois ou encore les meubles créés avec des objets récupérés dans la forêt.



Miroir Art Nouveau, artiste inconnu



Woodland Folk, Tony Wolf



Concept art de l'intérieur de la maison de Orain et Gorm

Guidé par le concept art préalablement élaboré, la création de la maison des deux champignons a été méticuleusement exécutée, en reprenant tous les props qui avaient été désignés lors du concept. L'approche est donc restée fidèle à cette vision initiale tout en explorant des variations subtiles. En effet, un meuble a été rajouté à la conception finale : un canapé, pour qu'ils puissent s'asseoir autre part que sur leurs coquilles d'escargot. Leurs sacs ont aussi été déplacés, plus proches des lits. Nous avons aussi décidé de rajouter sur les posters au mur, deux dessins de nos protagonistes qu'ils se seraient faits entre eux.

Le concept art n'ayant été fait qu'en noir et blanc, sans utiliser d'informations de lumière ou de couleurs, nous avons pu expérimenter ce qui conviendrait le mieux en terme de texture puis de lumière en temps réel. Le seul impératif évidemment fut l'utilisation du bois sur les murs et sur le sol, étant donné qu'ils vivent à l'intérieur d'un tronc d'arbre. L'utilisation du bois était donc assez primordiale pour concevoir un ensemble harmonieux et aussi chaleureux.

Cette partie contraste avec la clairière, dernière partie du film car la lumière y est moins chaleureuse et saturée pour appuyer leur faim, besoin de se nourrir et qu'il n'y a donc aucune chose dont ils peuvent se réjouir.

En mettant en pratique ces choix, notre intention était de créer un décor visuel qui non seulement reflète la personnalité des deux champignons, mais qui offre également une immersion complète pour le spectateur, le transportant ainsi dans un cocon d'intimité.



FORÊT

La forêt est le lieu dans lequel se trouve le village Chambourg.

Au cœur de cette forêt européenne, imprégnée de l'atmosphère automnale, se déploie un paysage majestueux, où les arbres feuillus se parent de couleurs chatoyantes.

Cependant, cette étendue mystérieuse et enchantée reste un territoire inexploré pour les champignons qui s'aventurent courageusement à la recherche de nourriture. Dans cet univers incertain, tout est possible pour eux, et chaque pas est une aventure.

Un contraste se dessine alors, où les fleurs qui survivent à l'automne et les herbes semblent gigantesques en comparaison des petits personnages champignons. Malgré cette différence de dimension, l'atmosphère est empreinte de chaleur et de bienveillance, instaurant une confiance indéfectible en ce lieu où il est difficile d'imaginer la présence d'un antagoniste, qui se trouve être le hérisson qui va courser Gorm à cause de sa forte odeur. C'est dans ce cadre idyllique que nous jouons avec le contraste de taille des éléments, transportant le spectateur dans un monde vu par des êtres minuscules, un lieu merveilleux où le réel se mêle à la fantaisie.

Il nous fallait donc plusieurs références de contraste de taille environnement/personnages pour pouvoir imaginer la vie d'après des personnages minuscules, comme *Arrietty* du studio Ghibli, ou

CHALEUREUSE FEUILLUE AUTOMNALE GIGANTESQUE

encore les jeux *Pikmin*, *It Takes Two*, *Bramble : the mountain king* ou *Unravel*. On peut aussi évidemment penser à *Arthur et les Minimoys*. Toutes ces œuvres possèdent des personnages minuscules, qui contrastent avec l'environnement gigantesque par rapport à eux, c'est le même effet que nous voulons faire ressentir à nos spectateurs : un monde minuscule auquel nous n'avons pas accès.

De plus, nous sommes dans une forêt de type européenne, remplie de feuillus, en automne, c'est pour cela que la photographie de *Joe Polecheck* va nous aider à retranscrire cette période particulièrement spéciale où les arbres s'habillent de couleurs orangées et perdent quelques de leurs feuilles. Aussi, nous voulons retranscrire une ambiance féerique comme celle dépeinte dans *Ori and the blind forest*, créée grâce à la composition et les douces lumières qui s'abattent sur la forêt.



Pikmin, Nintendo



Ori and the blind forest, Moon Studios



Arrietty, Ghibli



Joe Polecheck

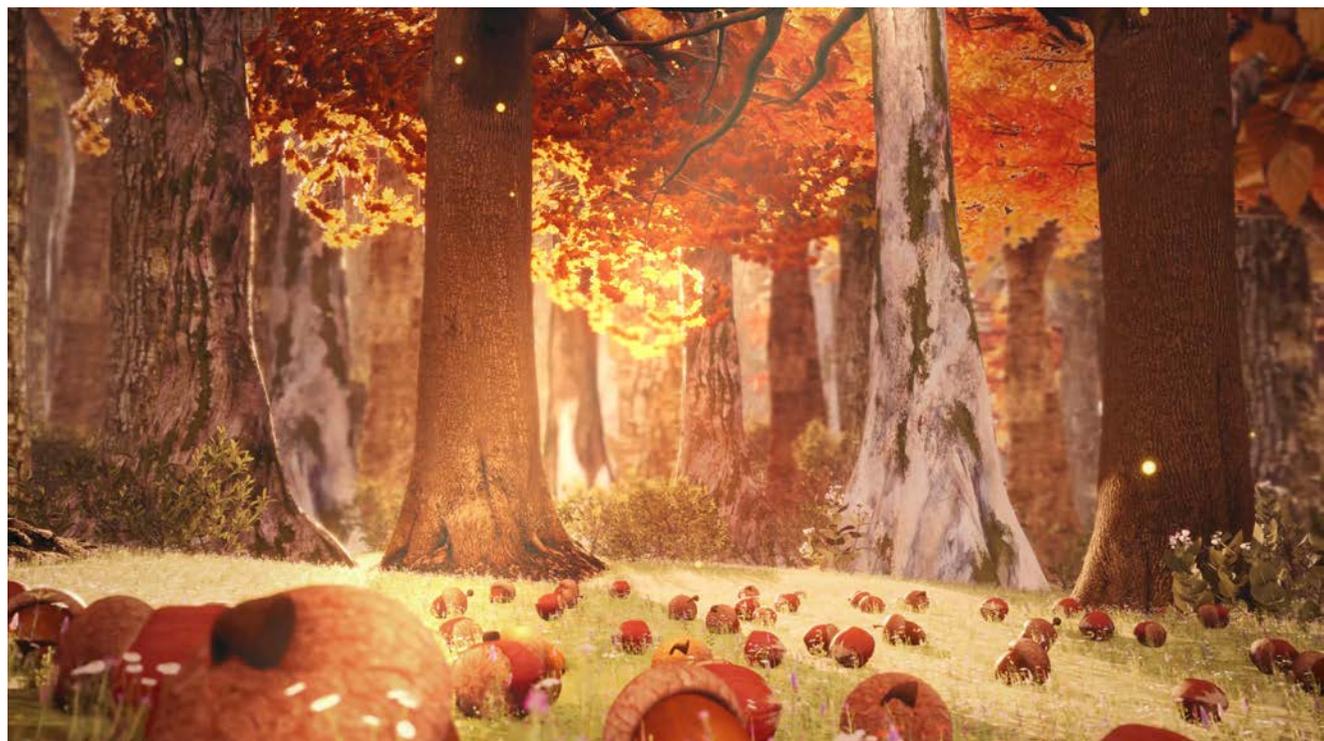


Rendu final de la forêt

La clairière est la deuxième partie de la forêt, que nos protagonistes pourront découvrir à la fin de leur périple : il signe l'arrêt de leur calvaire et surtout, l'arrivée de la nourriture. Ce lieu est pour eux comme un paradis et doit refléter l'accueil qui les attend après leur dure épreuve. Elle est remplie de noisettes et de glands, nourriture qu'ils cherchent depuis le début de leur périple, et semble presque féérique, avec la lumière orangée du couché de soleil qui la surplombe.

Malgré le fait que c'est un lieu que l'on peut voir seulement pendant un court instant à la fin, c'est un lieu qui doit être impactant par sa chaleur et son aspect presque irréel : c'est pour cela que, malgré la saison, des fleurs continuent de pousser tout autour et qu'il y a une source presque inépuisable de glands et de noisettes pour nos deux champignons.

Rendu final de la clairière



GROTTE

La grotte est un lieu de refuge pour les protagonistes.

Ce lieu semble magique car il se distingue des autres lieux qui étaient baignés dans la lumière, par son absence de lumière naturelle et son calme, plongeant les lieux dans une semi-obscurité intrigante.

Cependant, l'atmosphère est illuminée par une lumière bleue phosphorescente émanant de nos protagonistes présents dans la grotte. Ils créent une ambiance féérique, offrant une lueur mystérieuse. De plus, la grotte est habitée par quelques lucioles qui rajoutent quelques points de lumières mouvants, qui vont guider nos personnages.

La grotte présente également des traces d'humidité, avec des gouttes d'eau scintillantes et une petite cascade, créant une atmosphère fraîche et paisible. Ce refuge devient l'endroit où nos héros se réfugient après avoir été pourchassés par le hérisson. Le hérisson, étant trop gros pour entrer dans la grotte, reste à l'extérieur, ce qui garantit la sécurité des personnages à l'intérieur.

C'est dans cet environnement enchanteur que la transformation narrative des protagonistes se produit. Orain gagne en confiance en lui, surmontant ses peurs et ses doutes, tandis que Gorm apprend à s'excuser et à reconnaître ses erreurs. La grotte devient ainsi le catalyseur de

PHOSPHORESCENCE

l'évolution des personnages, offrant un espace intime et propice à la réflexion et à la croissance émotionnelle.

Nous voulons créer un contraste entre l'intérieur et l'extérieur de la grotte : on pourrait penser que c'est une grotte sombre vu de l'extérieur, mais à l'intérieur, la grotte serait illuminée par les diverses lucioles qui peuplent la grotte ainsi que nos protagonistes champignons qui émettent de la lumière bleue.

La photographie de *Ti'Piment* des Grottes de Saint Christophe nous montre cette entrée qui serait à la bonne taille pour nos protagonistes champignons mais trop petite pour le hérisson, et semble sombre de l'extérieur.

Les deux autres photographies montrent l'effet de lumière qui sera joué à l'intérieur de la grotte dans laquelle se réfugient nos protagonistes.



Les grottes de vers lumineux de waitomo, Nouvelle-Zélande

CASCATELLE

CALME



Grottes Saint Christophe, Ti'Piment



Grotte bleue, Kotor



Concept art de la grotte

Nous avons du créer, pour la grotte, un concept art de l'endroit que nous avons le plus en tête : la cascabelle qui émet de la lumière bleue ainsi que les lucioles de cette même couleur. Nous utiliserons aussi des roches magmatiques pour leur aspect lisse avec quelques cavités.

La conception de la grotte, qui est habituellement ment un lieu très sombre, a été enrichie par un détail remarquable : les caustiques, qui rajoutent un beau contraste à l'image. Bien que ces jeux de lumière ne soient pas nécessairement évidents au premier regard, leur intégration a été une expérience agréable et permet de rajouter un aspect réaliste à notre scène qui sort de l'ordinaire avec son eau qui émet de la lumière et ses lucioles plutôt cartoon. De plus, un accent particulier a été mis sur la recherche de solutions pour animer l'eau sur Unreal tout en la rendant lumineuse.

L'entrée de la grotte est plus chaleureuse pour montrer le soulagement d'avoir échappé au hérisson, puis avec une transition lumineuse, la suite de la grotte a un univers bleuté et plus clair.

En effet, des éléments émissifs et des particules ont été délibérément intégrés pour amplifier le côté mystique de la grotte. C'est aussi à cet endroit que l'on découvre que nos deux protagonistes peuvent, eux aussi, émettre de la lumière. Nous nous sommes inspirés de champignons qui peuvent émettre de la lumière, mais nous avons modifié, lors du concept art, les zones par lesquelles ils émettent de la lumière. Ils semblent ainsi parfaitement intégrés dans leur élément.

Rendu final de la grotte



LUMIÈRE & COULEURS

CHAUDE
(FORÊT)

FROIDE
(GROTTE)

JEU DE
LUMIÈRE

L'objectif est d'avoir un contraste de lumières et de couleurs entre la forêt et la grotte.

En effet, nous cherchons à avoir une forêt ayant une ambiance calme, chaleureuse, accueillante donc dans les tons chauds avec des éclaircies de lumières au travers des feuilles.

Le contraste créé par une grotte, lui, sera très bleuté et aux lumières froides, ce qui permettra de montrer le changement de ton et d'ambiance, tout en inspirant de la technique de clair-obscur voir du ténébrisme du peintre *Georges de La Tour*.

L'ambiance de la grotte se veut humide et mystique donc une lumière tamisée et dans les tons froids permettra de donner cette impression.

Le village est quant à lui baigné par la lumière de l'aube, donc une ambiance chaleureuse assez proche de la forêt. Le projet se concentre plus sur l'aspect technique que narratif. Nous allons tenter de créer des ambiances lumineuses bien définies dans chaque décor pour accentuer le contraste. Le film *Super Mario Bros* a notam-

ment des effets de lumière très travaillés et soignés sur chaque plan. Nous allons essayer de nous rapprocher le plus possible d'une qualité professionnelle comme celle-ci.

Nous aimerions également animer les rayons de lumière de la forêt pour y ajouter de la vie. Dans la grotte les effets de lumières seront surtout assurés par les lucioles et les champignons.



Super Mario Bros, Illumination Mc Guff

La Madeleine pénitente, Georges de La Tour



ANIMATION

SEMI-RÉALISTE DYNAMIQUE LANGAGE CORPOREL

L'animation des personnages sera abordé dans notre court-métrage d'une manière semi-réaliste et dynamique.

Étant donné que nos personnages champignons humanoïdes sont dépourvus de parole, nous devons transmettre leurs intentions et émotions à travers leur langage corporel, parfois de manière légèrement exagérée afin de permettre au spectateur de comprendre clairement les intentions des différents personnages.

Cette approche permettra d'ajouter une dose de comédie et de clarté à la narration visuelle. Nous souhaitons également apporter une certaine élasticité aux mouvements des personnages, faisant référence à la nature malléable des champignons. Cette approche pourra s'inspirer de films tels que *Super Mario Bros* du studio Illumination, où l'animation semi-réaliste est agrémentée d'exagérations, notamment au niveau des expressions faciales. Nous voulons que l'animation des personnages soit divertissante, en jouant avec les mouvements des chapeaux des personnages pour ajouter une touche de charme et de personnalité supplémentaire. Nous pourrons ainsi donner vie aux personnages d'une manière visuellement captivante et mémorable, tout en renforçant leur caractère comique et attachant.

dérivée de celle de la forêt pour accompagner la course-poursuite avec le hérisson. Cette composition devra être plus rapide, plus oppressante et traduisant l'urgence de la situation. Nous recherchons un rythme soutenu et des sonorités qui augmenteront la tension.

SON & MUSIQUE

MUET

DIVERSE

ATMOSPHÈRE

La musique joue un rôle essentiel dans la création de l'ambiance de nos scènes, et nous attachons une grande importance à son choix. Une personne qui est spécialisée dans le son (Chiara Manenti) nous a aidé à réaliser nos choix.

Pour la première partie du court-métrage, jusqu'à l'arrivée du hérisson dans l'histoire, nous voulions une ambiance qui rappelle la nature et le bois, qui est l'élément essentiel de leur village, une musique un peu joyeuse, pour ne pas dramatiser le soucis des protagonistes, et qui peut suivre l'animation des personnages.

Pour l'arrivée du hérisson, il fallait une musique dramatique, pour accentuer la terreur des deux protagonistes face à cet être qui les domine.

La troisième partie de notre court-métrage étant assez mystérieuse, il fallait une musique qui accorde cette sensation de fascination de l'endroit des protagonistes. Nous sommes partis sur des vents, qui ont une facilité à rendre cette sensation.

Enfin, le court silence qui suit la sortie de la grotte à la clairière ajoute à l'effet de surprise et de sérénité du lieu.

Nous avons aussi prit le parti d'avoir des personnages qui n'ont pas de langage propre mais qui réagissent par des honomatopées ou des bruits, comment peuvent le faire les personnages de *Oggy et les cafards*, par exemple, pour se concentrer sur le langage non-verbal des personnages.



CRÉDITS

PHOTO

PAPIER DÉCOUPÉ

TEXTURE

Nous avons opté une approche artistique très différente de notre film pour les crédits de fin. Cette approche s'inspire de plusieurs films qui ont pu utiliser une direction artistique différente dans leur générique, par rapport au film d'origine, comme *Les Indestructibles*, par exemple.

En faisant quelques recherches sur les crédits de films d'animation existant, nous nous sommes rappelées des crédits du film *Là-Haut*, qui nous semblait proche de l'idée qu'on avait de nos crédits au départ avec l'utilisation de photos et de texte écrits à la main, comme si c'était nos personnages principaux qui avaient écrit le texte.

Pour la direction artistique globale, nous avons décidé de différencier nos personnages des décors : les personnages s'inspirent du style papier découpé avec une texture graineuse et un contour blanc autour d'eux, comme on peut le voir dans l'oeuvre *Plötzlich war lysander da* de Antje Damm.

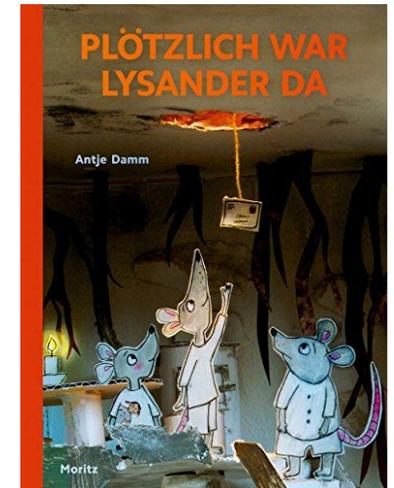
Pour les décors, nous avons opté pour une approche plus graphique, se rapprochant de l'univers de l'aquarelle presque digitale, sans contour, mais avec quelques jeux de texture comme on peut le voir dans *The Council Tree* de Carson Ellis.

personnages tout en évitant de surcharger l'image qui sera animée.

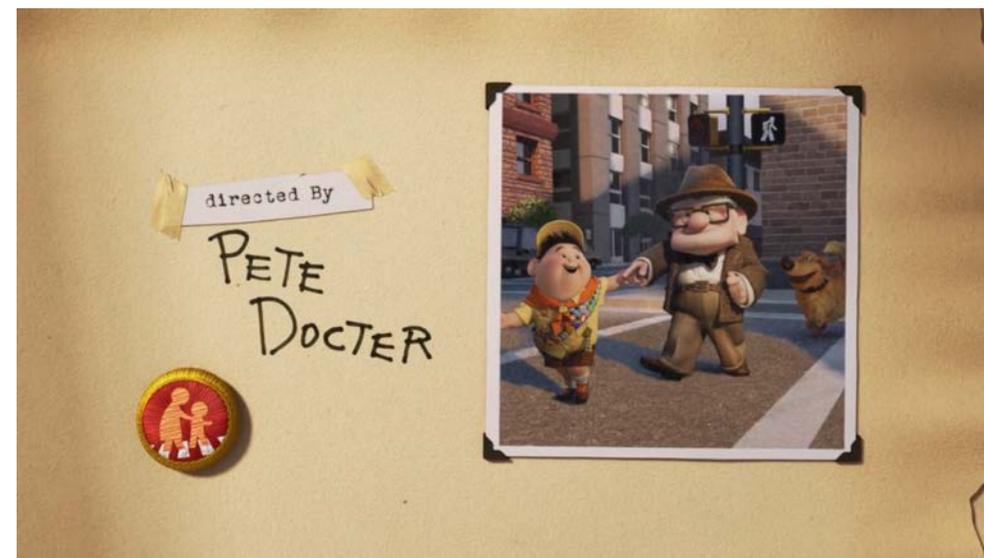
The Council Tree, Carson Ellis



Plötzlich war lysander da, Antje Damm



Crédits de *Là-Haut*, Pixar



Avec l'idée de photographies animées, il fallait penser à un support sur lequel placer ces photographies. C'est ainsi que nous est venue l'idée d'utiliser comme fond un tronc d'arbre, en référence à l'habitat dans lequel ils évoluent. De plus, il fallait penser au support d'écrit pour les crédits en eux-mêmes. Nous avons pensé que ces écrits devraient être sur un support différent du tronc, pour à la fois rajouter des éléments visuels et pour les contraster du fond afin de les mettre plus en avant. C'est ainsi qu'il a été pesé à l'utilisation de vieux morceaux de papiers, car nos protagonistes récupèrent beaucoup de choses qu'ils peuvent croiser ici et là, ce ne serait donc pas étonnant qu'ils croisent le chemin de papier. Nous avons décidé de leur donner un effet un peu sale pour cette raison. Le scotch qui permet de coller la photo au tronc serait aussi de la récupération.

Pour les photographies en elles-même, nous avons décidé en amont des compositions des différents dessins à effectuer, qui se passeraient juste après la découverte de nos deux protagonistes de la clairière. Ainsi, Orain trouverait une nouvelle fleur de compagnie, Gorm mangerait ses noisettes et le hérisson essaierait toujours de se débloquer de l'entrée de la grotte.

Nous avons ensuite appliqué à ces croquis la direction artistique établie au préalable : des personnages qui semblent en papier découpé, avec un contour blanc et une texture graineuse et des éléments de décors qui s'assimileraient plus à la peinture et l'aquarelle, sans contours blancs. Ce qui permet de rendre l'illustration encore plus

dynamique est le fait que la fleur sorte légèrement de la marie-louise de la photographie.

Le fond, quant à lui, est flou, pour bien dessiner l'attention au niveau de notre personnage et de l'élément de décor.

Enfin, le texte est écrit à la main, à la manière d'un enfant, comme si nos protagonistes avaient écrit à la main eux-même.



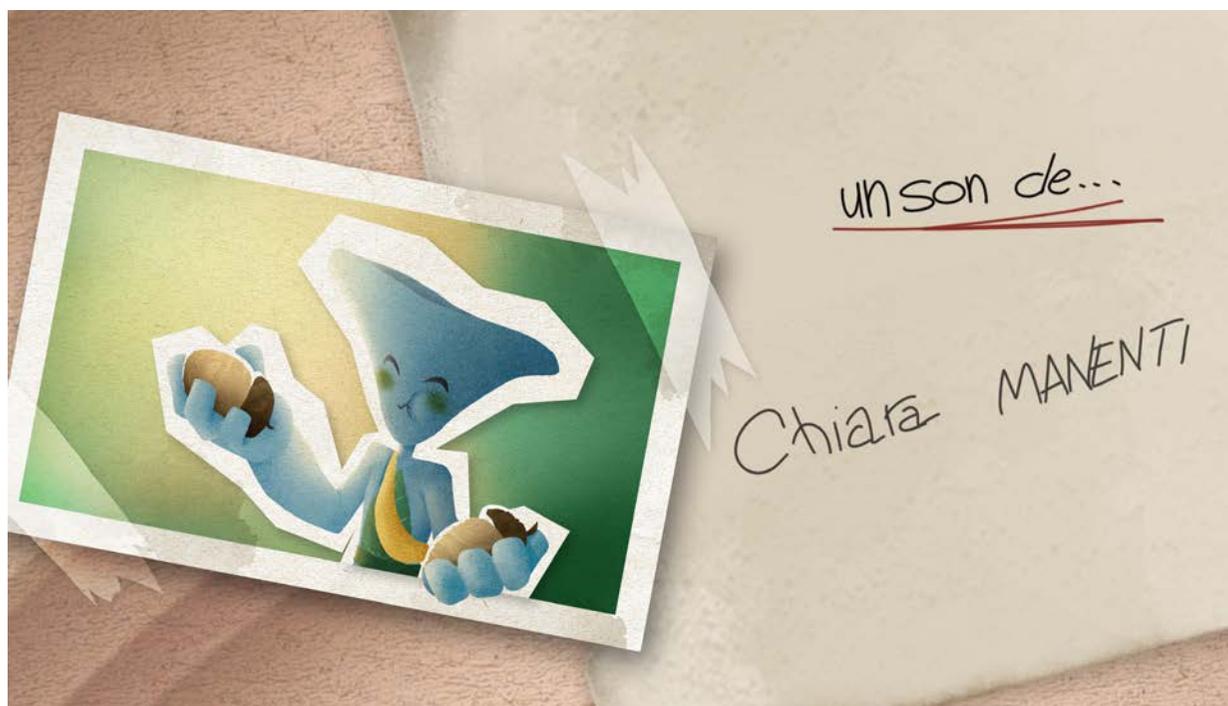
Concept art des crédits de fin

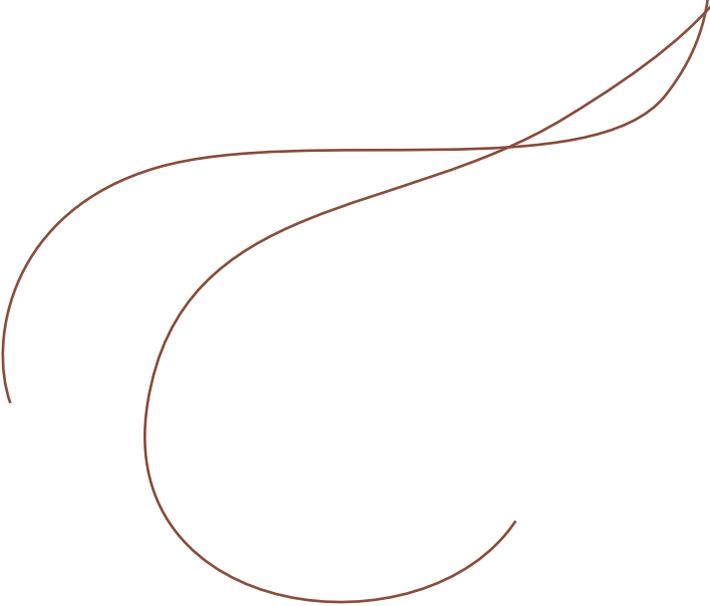
A l'étape de l'animation, quelques détails ont été ajoutés, comme le fait que les contours blancs soient animés à la manière du stop motion, comme la texture de papier qui a été ajoutée par-dessus les photographies, pour rajouter cet effet de réalisme au papier tout en rappelant que c'est de l'animation.

Aussi, c'est à cette étape que nous avons pu tester si notre idée d'animation de départ fonctionnait: l'idée d'avoir un très grand tronc sur lequel était posé plusieurs photographies et morceaux de papier, avec une caméra qui se balade au-dessus de ce tronc, en ne s'arrêtant jamais réellement de bouger, pour éviter un effet statique qui serait trop dérangeant par rapport à l'animation des photographies.



Rendu final des crédits de fin





CONCLUSION

Champitures est un court-métrage d'animation 3D mélangeant le réel et l'imaginaire de part ses textures et environnements principaux réalistes mais en apportant une dose d'imagination et d'émerveillement grâce notamment à Orain et Gorm, qui, malgré leur texture réaliste, arborrent des traits très stylisés et exagérés, accentués par le fait qu'ils soient des champignons humanoïdes. Ce type d'histoire peut rappeler les vieux contes de Disney qui avaient une part d'irréel ancrée dans le réel.

Nous avons mis un point d'honneur sur la création des différentes ambiances qu'on peut retrouver : comme l'aspect féérique et très chaleureux de la forêt ou l'aspect irréel de la grotte, en mettant des couleurs opposées sur le cercle chromatique tout au long de l'histoire : le rouge/orange et le bleu, deux couleurs qu'on peut aussi retrouver sur nos personnages principaux.